

Animation de Tzoup

Il faut manger sa nourriture avant d'être mangé par celle-ci, cette créature en est la preuve mort-vivante ! Né de la rencontre du roi nain Gradoub 1^{er}, amateur de bonne chair et défendant jalousement ses mets, et d'un nécromancien de passage, ce sortilège animait les restes d'un plat en créature, la Tzoup, destinée à défendre le garde-manger royal. Il a par la suite été détourné par un mage hobbit renégat dément qui l'a transmis à ces commis. Le problème est survenu plus tard du constat que tout endroit ayant été protégé par une telle créature acquiert le pouvoir d'animer les plats abandonnés trop longtemps. Ce monstre redoutable a déjà dévoré de nombreuses victimes. Son nom s'est répandu dans la culture des Terres de Fangh et il n'est pas rare aujourd'hui d'entendre une mère dire à ses enfants « Mangez votre Tzoup avant qu'elle ne vous mange » !

Usages :

- Animation de restes alimentaires
- Invulnérabilité aux dégâts physiques standards
- Immunité partielle à la magie
- Vulnérabilité au sort commun de fédulogie « Nettoyage de la vaisselle »
- Petite créature vouée au combat, liée au mage semi-homme
- Protection d'une zone



Durée d'incantation : 30 minutes

Durée du sort : permanent



Coût : 15 PA



Ingrédients :

- Restes d'un plat à la suite d'un repas

Épreuve : MagiePhys-2

- Épreuve nécessaire jusqu'au niveau 9

Mise en pratique :

- Les restes doivent être saupoudrés de sel et poivre tout en prononçant l'incantation



Portée : proche

- Le mage doit pouvoir assaisonner les restes

Caractéristiques :

La Tzoup sera dotée de ces scores :

Énergie vitale : 30	INT : 2
AT : 10	Esquive : 8
COU : 20	PR : 2*
Classe/XP : 40	Res. Magie : 15

- La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut.

- Provoque la peur

* La créature est immunisée totalement aux attaques physiques standards et partiellement (50%) aux attaques magiques (armes et sorts). Si la créature est ciblée par le sort commun de fédulogie « Nettoyage de la vaisselle », elle fuira automatiquement le mage pendant 10 minutes par niveau.



Dégâts : 2D (physique contondant magique)



Mot de pouvoir :

- « Roi Ko-mius Tzoup ! »

Détails du prodige et notes diverses :

La Tzoup peut obéir à des ordres simples pour défendre la zone où elle a été animée (souvent le garde-manger). Elle est totalement fidèle et dévouée à son créateur, et s'attaque immédiatement à toute personne qui pénètre dans le périmètre défendu pour la dévorer.

Création de rejetons : tout plat abandonné au moins 1 mois dans la zone défendue par une Tzoup est susceptible de devenir à son tour une créature incontrôlable, capable d'attaquer n'importe qui et de migrer pour coloniser d'autres réserves de nourriture.

Echec critique : la Tzoup animée est hostile à son créateur et l'attaque immédiatement.

Réussite critique : la Tzoup invoquée est de taille moyenne, EV+10 AT/FO+2.